Оригинал правил: https://robofinist.org/competitions/types/ Интеллектуальное сумо (Мини-сумо 15х15)

Версия от 20 января 2015

## Сумо

# 1. Поле

Поле имеет вид круглого ринга.

Цвет ринга – черный.

Диаметр поля: 100 см

Высота поля не менее 10 мм

Граница ринга маркирована белой линией шириной 2,5 см

# 2. Требования к роботам

Робот собирается из деталей конструкторов Lego.

При старте размер робота не должен превышать 20х20 см. Высота робота не ограничен.

В процессе движения, размеры робота могут изменяться.

Вес робота не должен превышать- 1000 г.

Робот должен быть полностью автономным.

Все края робота не должны быть настолько острыми, чтобы царапать или

повреждать ринг, других роботов или игроков.

Запрещены устройства/механизмы, бросающие что-либо.

Запрещено использовать клейкие вещества для улучшения ходовых качеств.

# 3. Игра

Как и в традиционных японских боевых искусствах, роботы пытаются вытолкнуть соперника с ринга.

Длительность матча – 90 секунд

По решению судьи, матч может быть продлен не более чем на 3 минуты.

По решению судьи, матч может быть досрочно остановлен.

Перед стартом роботы размещаются в любом месте противоположных квадрантов (четвертей) поля, параллельно друг другу и направлены в противоположную сторону относительно друг друга.

По команде судьи участники стартуют программу робота. После этого прикасаться к роботу нельзя. Робот должен начать движение не менее чем через 5 секунд после подачи сигнала старта. Т.е. после нажатия на кнопку робот остается неподвижен не менее чем 5 секунд.

Матч реванш объявляется в следующих случаях:

Роботы вращаются относительно друг друга, без каких либо изменений в течение 5 секунд

Оба робота остановились и остаются неподвижны в течении 5 секунд, не касаясь друг друга.

В случае отсутствия возможности определить победителя.

Раунд оканчивается победой в случае, если :

Робот противника коснулся любой частью корпуса пространства за рингом.

Робот противника остановился и остается неподвижным в течении 5 секунд

# 4. Правила определения победителя

Команде засчитывается 1 очко за победу в каждом раунде.

Команда, первая набравшая 2 очка, объявляется победителем матча.

В зависимости от количества зарегистрированных команд соревнования могут проходить либо по одноэтапной (олимпийской), либо по двухэтапной системе:

Первый этап проводится по групповой системе.

Второй этап проводится по олимпийской системе

Команды, набравшее наибольшее количество очков в каждой группе, переходят с первого этапа, во второй